Storyboard



0 Περιεχόμενα

1 Προδιαγραφές

1.1 Διεπαφή με χρήστη

1.1.1 Ανάλυση οθόνης

Παράδειγμα:

- Η ανάλυση της οθόνης θα είναι 1280X800 γιατί οι χρήστες έχουν οθόνες 15,4΄ .
- Το φόντο της θα περιλαμβάνει γραφικό με το σήμα της εταιρίας κ.λ.π.

1.1.2 Γραμματοσειρές

Παράδειγμα:

- Η τυπική γραμματοσειρά που θα χρησιμοποιείται θα είναι Arial 12 σε «αυτόματο χρώμα»
- Τα βοηθητικά κείμενα θα είναι Tahoma 12 χρώμα #FFFFFF
- Οι τίτλοι κειμένου θα είναι κ.λ.π.

1.2 Γραφικά

Παράδειγμα:

- Οι εικόνες θα είναι της μορφής gif , jpeg με ανάλυση …, συμπίεση …, διαστάσεις …, μέγεθος …
- Οι κινούμενες εικόνες …
- Τα σχέδια ...

1.3 Video

Παράδειγμα:

- Τα αρχεία αιχμαλώτισης της οθόνης (capture) θα έχουν μέγεθος…, frame rate…, quality…
- Τα αρχεία βίντεο, θα είναι τύπου wmv, με μέγεθος…, κλπ

1.4 Αρχεία ήχου

Παράδειγμα:

- Τα αρχεία ήχων θα είναι ηχογραφήσεις… κ.λ.π. Η μορφή τους θα είναι wav μεγέθους… κ.λ.π.

1.5 Σύνταξη κειμένων (χρόνος, πρόσωπο)

Παράδειγμα:

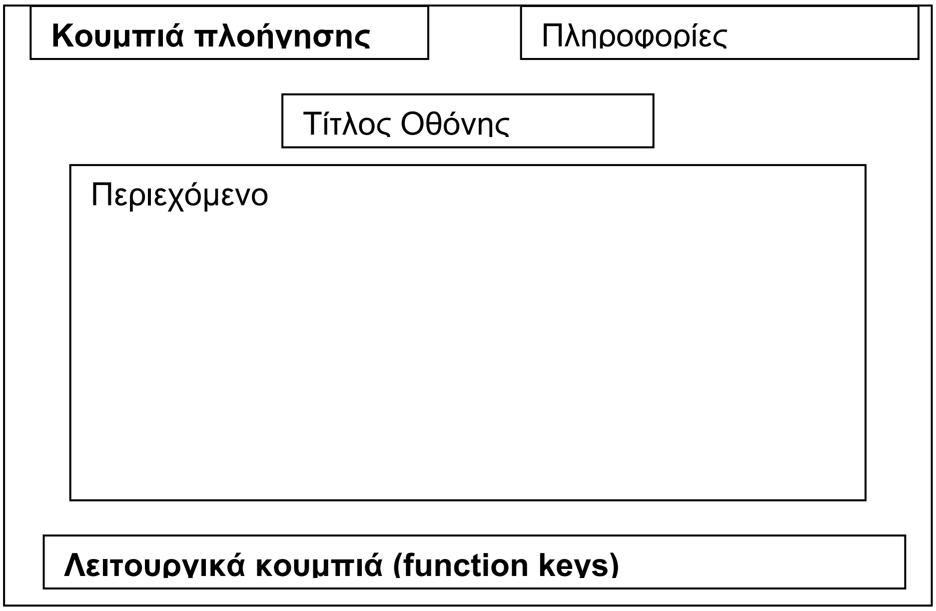
- Τα κείμενα θα είναι σε α' πληθυντικό πρόσωπο, …
- Όταν απαιτείται από το χρήστη πρακτική άσκηση, τότε… κ.λ.π.

2 Διαχείριση διάδρασης

2.1 Πλοήγηση – Βοηθητικά εργαλεία (περιγραφή)

Παράδειγμα:

- Οι οθόνες του λογισμικού που θα αναπτυχθεί, θα έχουν την παρακάτω μορφή:



- Ακολουθεί περιγραφή των κουμπιών που μας ενδιαφέρουν …

2.2 Πλήκτρα ελέγχου multimedia players

Παράδειγμα:

- Τα αρχεία video θα ξεκινάνε με πρωτοβουλία του χρήστη, ο οποίος θα μπορεί να τα διαχειρίζεται με τα πλήκτρα ελέγχου που θα εμφανίζονται πάνω από το βίντεο (Αναπαραγωγή, Παύση, … κ.λ.π.)



2.3 Πρακτική βήμα – βήμα

Παράδειγμα:

- Θα υπαγορεύονται ενέργειες στον χρήστη, μέσω υπότιτλων αλλά και με αφήγηση αυτών
- Μετά από 2 λανθασμένες ενέργειες του χρήστη, θα προσφέρεται πρόσθετη βοήθεια
- Μετά από ακόμα 2 λανθασμένες ενέργειες του χρήστη, θα επιδεικνύεται η σωστή λύση, και θα ζητείται από τον χρήστη να την εφαρμόσει από την αρχή

2.4 Άσκηση χωρίς βοήθεια

Παράδειγμα:

- Ο χρήστης θα καλείται να υλοποιήσει σενάριο, χωρίς βοήθεια από την εφαρμογή.
- Η εφαρμογή θα προχωράει ακολουθώντας μόνο τις σωστές ενέργειες του χρήστη, όταν αυτές υλοποιηθούν
- Στο τέλος θα εμφανίζει τον αριθμό των λανθασμένων «κλικ» που πατήθηκαν από τον χρήστη
- Ηχητικά εφέ, όπως χειροκροτήματα (επιβράβευση, σωστών επιλογών), κουδούνι (απόκριση για λανθασμένες επιλογές), θα ακούγονται κατά τη διάρκεια των ασκήσεων

2.5 Αξιολόγηση- τύποι ερωτήσεων

Παράδειγμα:

- Οι αξιολογήσεις, θα έχουν οθόνη οδηγιών κατά την έναρξη
- Οι ερωτήσεις, θα εμφανίζονται με τυχαία σειρά, το ίδιο και οι πιθανές απαντήσεις αν δίνονται
- Θα εμφανίζονται ακόμα ο αύξων αριθμός, ο βαθμός της ερώτησης, κουμπί υποβολής, κουμπί reset
- Μετά την υποβολή της απάντησης, θα εμφανίζεται μήνυμα ανατροφοδότησης και θα εμφανίζεται η επόμενη ερώτηση.
- Στο τέλος, θα εμφανίζεται συγκεντρωτικό αποτέλεσμα, με το σύνολο των σωστών και λάθος απαντήσεων, ποσοστό επιτυχίας κ.λ.π.
- Οι τύποι των ερωτήσεων θα είναι Αληθής / Ψευδής (2 επιλογές ως απαντήσεις, όπου μόνο μία μπορεί να επιλέξει ο χρήστης), Πολλαπλής εκλογής (με 1 σωστή απάντηση, ή με περισσότερες), Εναπόθεσης (2 λίστες στοιχείων . . .), Συμπλήρωσης κενού (πλαίσιο κειμένου κενό . . .) κ.λ.π.

3 Σενάριο (για κάθε μαθησιακό αντικείμενο)

Παράδειγμα:

- Μαθησιακό αντικείμενο 1:Πρόκειται να υλοποιηθεί επίδειξη . . .

3.1 Μεταδεδομένα

Παράδειγμα:

- Version . . .
- Ημερομηνία . . .
- Τίτλος . . .
- Περιγραφή . . .
- κ.λ.π.

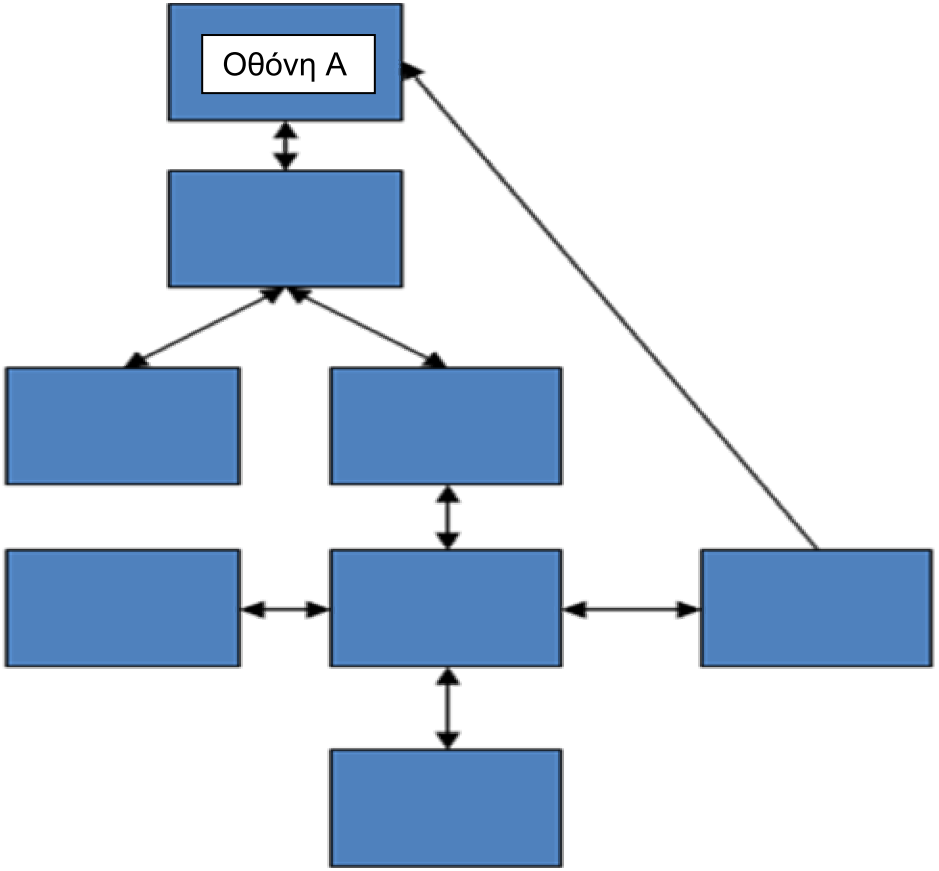
3.2 Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός Μαθησιακού Αντικειμένου

Τίτλος/Περιγραφή	Διάρκεια	Διδακτικοί Στόχοι	Τεχνικές Εκπαίδευσης	Αξιολόγηση
Καταχώρηση στοιχείων πελάτη	**5 λεπτά**	**Να μπορούν να …**	**Επίδειξη μέσω εκπαιδευτικού υλικού**	**Με ερωτήσεις πολλαπλής εκλογής**

3.3 Πλοήγηση

Παράδειγμα:

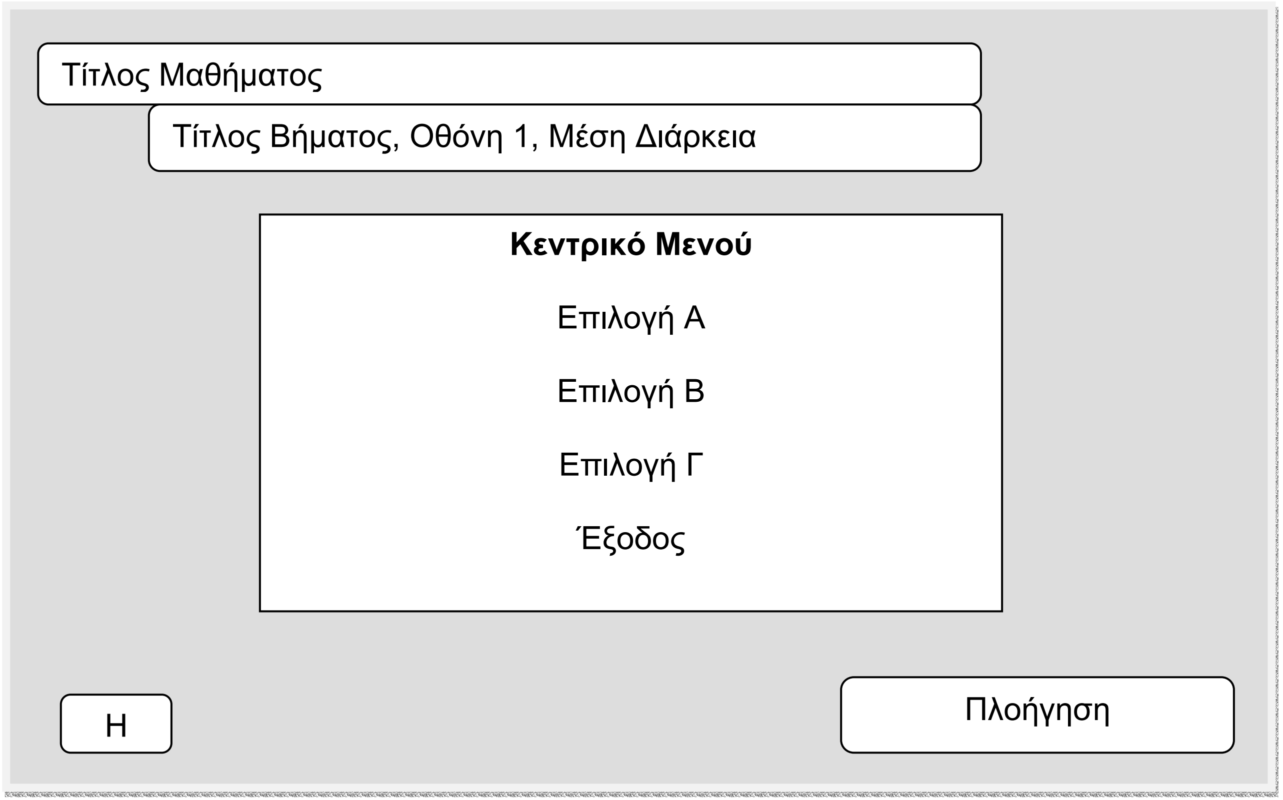
- Η σειρά των μετάβασης από οθόνη σε οθόνη



3.4 Περιγραφή οθονών

Παράδειγμα:

- Οθόνη 1



- Τίτλος οθόνης, Διάρκεια, Σκοπός οθόνης, Χρώματα, Υπερσύνδεση, περιγραφή περιεχόμενου, περιγραφή κουμπιών, και γενικώς περιγραφή οποιασδήποτε διαδικασίας περιλαμβάνεται στην οθόνη